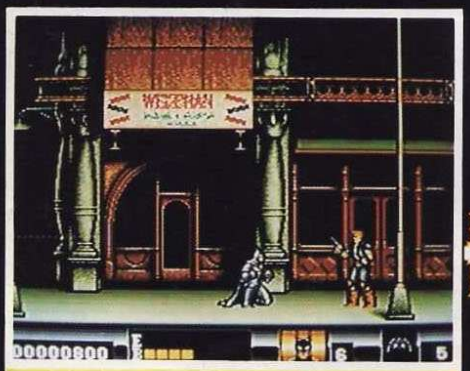
ESPECIAL MEGA

BATMAN

ZAAAPPP! POOWWW! BLECHH! BLECHH?? Bem, o Chefe é meio ruim de Batman. Mas o Dr. Shimega animaliza legal. Ninguém vai precisar chamar o Robin para acabar este jogo. É só seguir a lição de casa da SG, trancar a porta do quarto, aumentar o volume e... e pedir gentilmente para sua mãe não encher o saco! Mês que vem tem mais: no mesmo Bat-horário, na sua mesma Bat-revista.

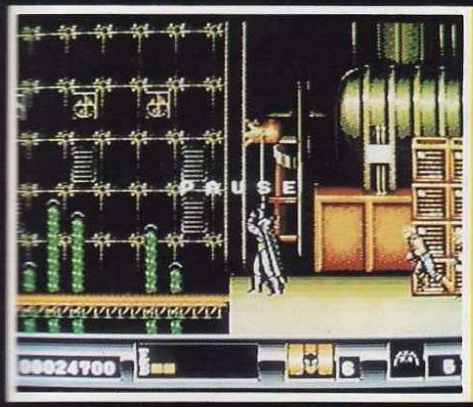
Siga as Bat-setas e acabe com o Coringa!



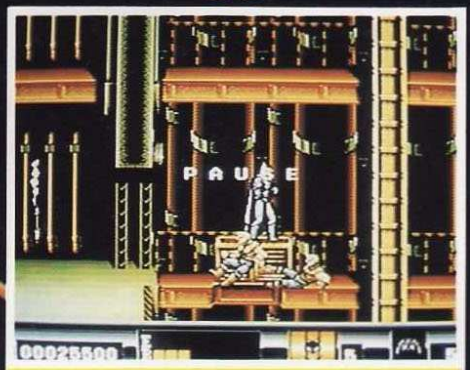
Opa, a primeira fase é moleza. Aproveite que o número de inimigos é pequeno para praticar movimentos. Os botões B e C, assim como os A e C, funcionam bem em conjunto. Aperte duas vezes o botão C que o Batman pula e dá cambalhotas.

Para facilitar o acesso às outras fases, utilize um joystick com turbo. Mas só turbine os botões A e B numa freqüência de 4/s no A e de 8/s no B, aproximadamente. Mas isso se o seu joystick tiver esse recurso.

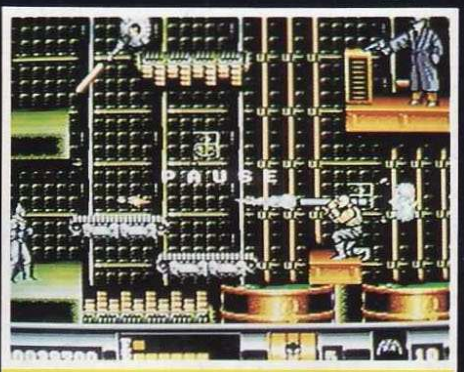
Atenção! O jogo se torna mais seguro se você souber distribuir os golpes agachado. Mas tenha cuidado porque com alguns chefes isso não funciona.



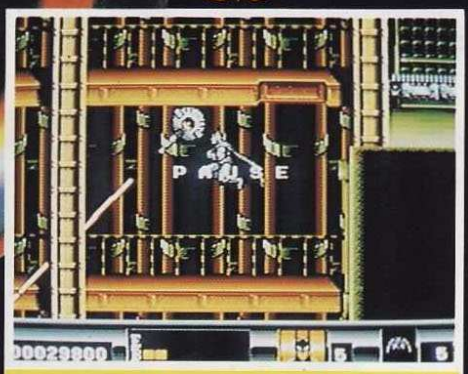
Na fábrica de ácido, use o bathook para passar pelos caixotes de madeira, apertando o botão C duas vezes com o direcional para cima. Se você não quiser ser abatido, pule os inimigos e se abaixe diante dos caixotes que estão na frente do primeiro laser.



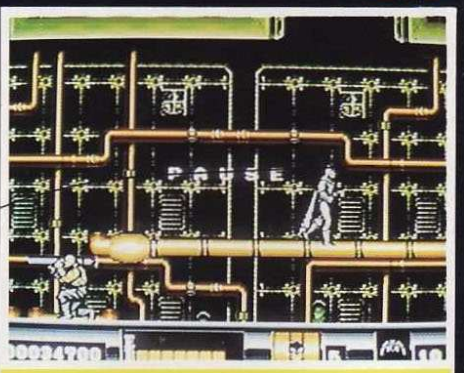
Pule em cima dos caixotes para atravessar o corredor, deixando que os inimigos escorreguem por baixo. Use o bathook para subir ao andar seguinte.



Ao chegar ao topo da fábrica, pule sobre o Jack, atirando-o no galão de ácido.



Sempre que você estiver em um andar desconhecido, destrua primeiro o canhão laser. E se houver um inimigo com uma bazuca, espere que ele faça o movimento de atirar e abaixe-se para não ser atingido. Em seguida, corra à frente dele e desfira-lhe vários chutes.



Depois de descer o túnel, aja com rapidez antes que os canos comecem a estourar, dando cambalhotas sempre para a esquerda. Aviso: os canos incham antes de explodir.

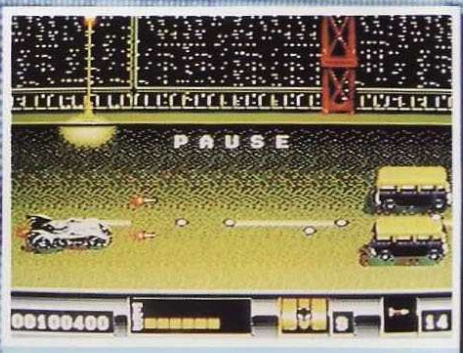
Para não ter problemas com o primeiro chefe, comece o combate recarregando a sua energia em um dos corações giratórios da coluna. Para matá-lo, pule atrás dele e aplique-lhe um ou dois golpes antes que ele se vire para você.

No primeiro andar do museu, aproxime-se do lustre: quando ele subir, pule e dê uma cambalhota, derrubando os adversários com a capa do Batman. Quando aparecer um grandalhão com um machado, abaixe-se e aplique-lhe oito chutes antes que ele ataque. No fim do corredor, pegue o Batman (símbolo) no canto da tela e suba até perder a cena de vista. Repita esse movimento quantas vezes quiser: assim, você ganhará muitas vidas.

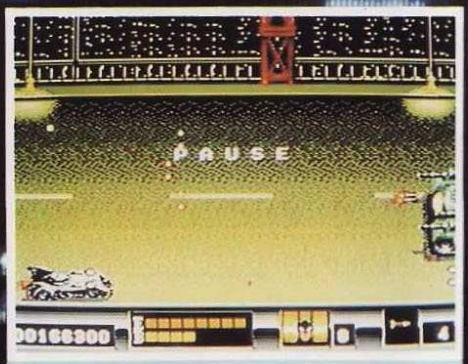
Antes de chegar ao segundo andar, você encontrará outro grandalhão no lado esquerdo da tela. Pule, dê uma cambalhota e abaixe-se, aplicando-lhe uns oito chutes antes que ele o ataque. Outros inimigos vão aparecer. Combata-os da mesma maneira,

andando sempre pelo lado esquerdo. Seguindo essa seqüência, você encontrará várias plataformas de saltos. Pule na mais próxima, vá até sua extremidade esquerda e volte. Esse procedimento provoca a queda de um lustre e torna segura a travessia até o fim desta tela.

Vá por baixo no terceiro andar. Elimine os inimigos, enroscando-os na capa, como no primeiro andar. Você pode utilizar o andar de cima, onde vai encontrar alguns batarangs. Quando aparecer o primeiro Simbad, trate de mantê-lo no espectro da tela e faça-o explodir com vários batarangs. Mas atenção! O Coringa já mandou um grandalhão em seu encalço. Deixe que ele acerte você com a dinamite e, quando ele pular, corra e salte para não deixá-lo cair sobre você. Vire-se, então, e acerte-lhe dois socos. Continue o procedimento até a energia dele acabar. Trate de economizar batarangs, pois o que vem por aí não é mole.

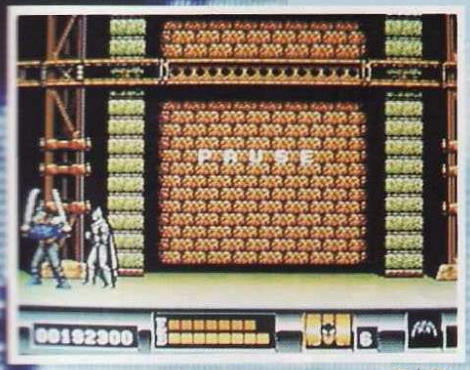


A principal dica para a fase do batmóvel é: fique de olho no inimigo e não em seu carro. Assim, você pode se antecipar a seus movimentos.



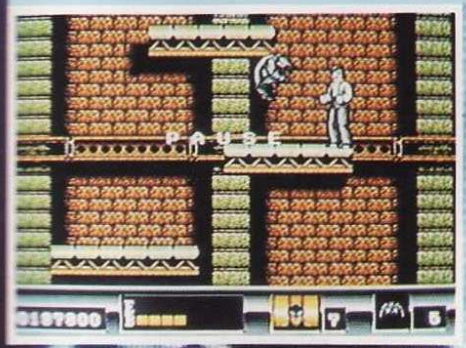
Use os mísseis somente nos tanques. Fique no canto inferior esquerdo da tela quando o tanque chefe aparecer e só ataque quando for oportuno.

Ao sair das plataformas, você dá de cara com o segundo Simbad. Recarregue então sua energia e fique perto das colunas de ferro, voltado para a esquerda. Pule sobre o Simbad quando ele vier ao seu encontro. Ao cair por trás dele, aplique-lhe dois socos bem dados. Repita várias vezes.

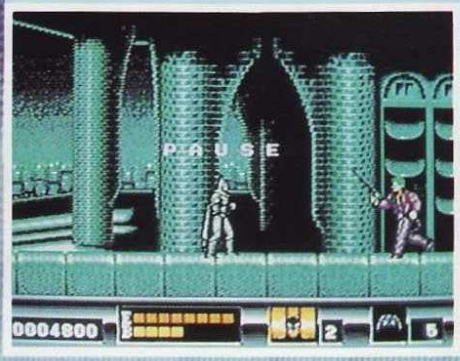


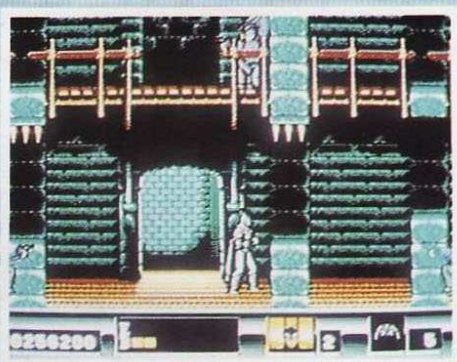
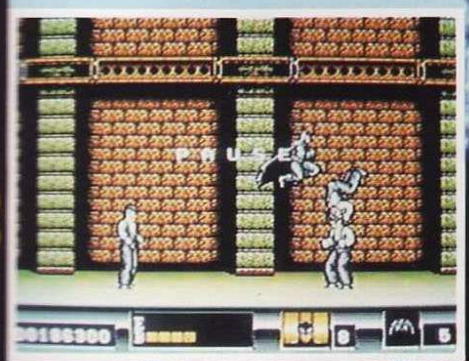
Vencidos todos os obstáculos, você chega ao topo. Prepare-se para usar todos os batarangs economizados até agora na guerra contra o Coringa.

Nas plataformas, o negócio é esperar que o adversário pule em sua direção. Quando ele saltar de volta, você deve pular, dar uma cambalhota e esmurrá-lo algumas vezes.



Você acaba de chegar ao quinto estágio, que é igualzinho à fase do carro. Reserve os mísseis para os balões e procure manter-se sempre acima dos helicópteros, pois os tiros saem por baixo. Quando o helicóptero chefe aparecer, passe para a parte inferior da tela. Em seguida, desloque-se para cima e comece a acompanhar seus movimentos de subida e descida, atirando sem parar.



Estamos na catedral, de onde somente um contendor poderá sair com vida. Vá por baixo, mas quando houver dois adversários, uma parede, ou batarangs e vidas, vá por cima. Na seqüência você passará por todos os chefes novamente. Cuidado com os dragões da torre: eles soltam fogo de verdade.

Agora você está na segunda parte do quarto estágio. Quando os inimigos pularem em sentido oposto ao seu, salte, dê uma cambalhota e chute-os. Você vai ver como dá certo.